DOSSIER

Jeux coopératifs, jeux qui rassemblent

Que ce soit sous forme de jeux de société ou de jeux de groupe, les jeux coopératifs sont des outils précieux pour les professionnels de l'éducation. Ils permettent en effet d'apprivoiser différents comportements de l'enfant, de mieux connaître celui-ci par rapport à un groupe, mais également d'identifier le fonctionnement de ce groupe.

Lara Jochems, animatrice à l'AEDL

Dans un jeu coopératif, on cherche à atteindre un but commun, on gagne ou on perd tous ensemble. Les plus faibles peuvent donc être valorisés au même titre que les autres et les plus forts font, quant à eux, l'apprentissage « de laisser » la place aux autres. A l'opposé des « jeux traditionnels », l'adversaire n'est pas un autre joueur, mais davantage un élément extérieur, contre lequel le groupe va devoir s'unir pour atteindre ce but commun. Pour ce faire, les participants vont devoir apprendre à communiquer, à négocier et à s'entraider.

Quelques avantages des jeux coopératifs

Les jeux coopératifs peuvent aider à :
- avoir confiance en ses propres capacités ;
- avoir confiance dans les autres ;
- exprimer ses sentiments, les accepter et les transformer afin d'accepter ceux des autres ;
- mieux se comprendre soi-même ;
- mieux comprendre les autres ;
- dépasser ses peurs et ses détresses ;
- gérer les conflits ;
- vivre en groupe, se sentir responsable de soi et des autres ;
- communiquer positivement avec autrui.

De nombreux pédagogues s'entendent pour souligner l'importance du jeu dans le développement de l'enfant. « L'enfant ne joue pas pour apprendre, il apprend parce qu'il joue » [1]. A travers les jeux, il intègre une série de comportements et de valeurs. Les jeux coopératifs vont lui permettre de vivre la coopération, la solidarité et d'intégrer globalement ces comportements en les associant au plaisir de jouer. En jouant et en s'amusant, les enfants pourront s'entraîner à développer des comportements de collaboration, d'entraide, d'expression et d'écoute, mais également de respect de l'autre. La qualité des apprentissages dépend en effet bien davantage de l'expérimentation que de longs discours.

Oser être soi-même, s'exprimer, trouver sa place dans un groupe, développer avec les autres des relations harmonieuses, coopérer et pouvoir participer à la création d'un projet commun… Voici quelques objectifs des jeux coopératifs. Mais la constitution d'un esprit de groupe et le développement d'une synergie entre ses membres nécessitent des étapes préalables. Nous vous en proposons sept. Pour chacune d'entre elles, des jeux coopératifs de groupe peuvent être mis en place afin de permettre cette démarche progressive.

Sept étapes vers la coopération

Sept étapes mènent à la coopération. Pour chacune de ces étapes, nous vous proposons une piste d'animation.

1 L'accueil : briser la glace.

Faire connaissance lors d'une nouvelle rencontre, accueillir un nouvel enfant dans le groupe…
L'intégration de chacun passe par l'apprentissage des prénoms et favorise une bonne dynamique de groupe.

***Exemple d'animation :* "*La pelote de laine*"**
En cercle, l'animateur tient une pelote de laine dont il garde l'extrémité du fil en main. Il lance ensuite celle-ci à un membre du groupe en le regardant, celui-ci se présente et lance la pelote à un autre, tout en gardant un morceau de laine en main. La toile d'araignée se tisse, entre les membres du groupe, au fur et à mesure des prénoms. La dernière personne à recevoir la pelote doit ensuite rembobiner celle-ci en se levant, en enjambant les fils et en rappelant le prénom de chaque personne détachée.

2 Aller vers l'autre, se connaître mieux et favoriser la cohésion.

Multiplier les occasions de contacts. Faire connaissance, se présenter, découvrir l'autre, mais aussi susciter la participation de chacun et créer une ambiance chaleureuse et dynamique.

***Exemple d'animation :* "*Moi aussi*"**
Chaque participant explique aux autres quelque chose qu'il a fait, qu'il a vu… et qu'il pense être le seul à avoir vécu. Si d'autres que lui ont fait la même expérience, ils crient « moi aussi » et viennent s'asseoir sur ses genoux.

1. Jean Epstein, « L'explorateur nu », Presse Universitaire, Paris, 1982

3 Etre reconnu, développer un regard positif sur soi et sur les autres.

Reconnaître ses qualités et ses limites, mais aussi les qualités et les limites des autres membres du groupe.
Etre conscient de ses potentialités, se sentir apprécié, sont des atouts majeurs pour trouver sa place dans un groupe, s'y sentir bien et participer à la vie de celui-ci.

Exemple d'animation : "Mes qualités"
Par groupe de deux, raconter quelque chose que l'on a réalisé et dont on est fier. L'autre doit nous renvoyer les qualités qui, selon lui, étaient nécessaires à cette réalisation.

4 Prendre sa place dans un groupe et reconnaître celle des autres.

Voir comment fonctionne le groupe et comment chacun va y prendre sa place. Reconnaître la place de l'autre.

Exemple d'animation : "L'abri anti-atomique"
L'animateur colle une gommette de couleur (4 couleurs différentes) sur le front de chaque enfant. Les enfants ne savent pas la couleur qui leur a été attribuée. Aux quatre coins de la pièce, on place des grands ronds colorés (les quatre mêmes couleurs). Ces quatre coins représentent les abris. Les membres du groupe ont 60 secondes pour regagner leurs abris adéquats, celui qui correspond à la couleur de la gommette placée sur leur front. Le silence est la seule règle, aux enfants de trouver comment faire. Le groupe gagne si tous les enfants ont rejoint le bon abri.

5 Communiquer : écouter et s'exprimer.

Apprendre à écouter les autres sans jugement de valeurs, apprendre à exprimer ses besoins, ses attentes, ses émotions en travaillant la communication verbale et non verbale.

Exemple d'animation : "En silence"
Sans se parler, il s'agit de se ranger par âge du plus jeune au plus âgé.

6 Développer la confiance en l'autre et dans le groupe.

Se sentir en sécurité. Se sentir accepté avec ses limites, compter sur les autres et développer des comportements positifs à leur égard. Trouver l'équilibre entre méfiance et confiance.

Exemple d'animation : "Le cercle de confiance"
On forme un cercle serré avec un volontaire au milieu, le corps bien droit, les pieds collés au sol et les yeux fermés. Il se laisse aller de telle sorte que les mains du groupe le soutiennent quand il va d'un côté ou de l'autre.

Autre exemple d'animation : "Les chenilles"
(cfr plus bas).

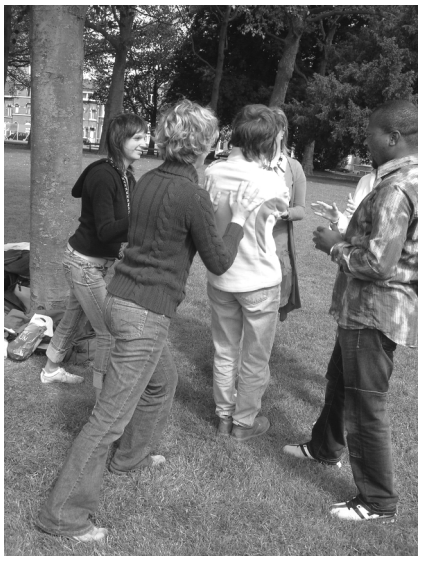
Photos prises lors d'une matinée sur les jeux coopératifs organisée par l'Association des Ecoles de Devoirs en Province de Liège, juin 2009. « Les chenilles » : plusieurs lignes de joueurs se forment. Tout le monde a les yeux bandés sauf le dernier de la ligne qui dirige l'action par des signaux (appuyer sur l'épaule droite pour tourner à droite, sur la gauche pour aller à gauche et sur les deux pour s'asseoir).

7 Coopérer.

La participation de chacun est nécessaire pour réussir tous ensemble.

Exemple d'animation : Création d'histoires
Tous ensemble, essayer d'imaginer une histoire. Chaque participant en racontera une partie en s'inspirant d'un objet extrait d'un grand sac qui passe de l'un à l'autre.

Pour l'animateur aussi, certains comportements et attitudes sont à mettre en place pour le bon déroulement des activités. Celui-ci doit instaurer un cadre sécurisant, avec des limites, dans lequel les enfants vont évoluer. Il devra également être attentif à respecter l'expression de la créativité de chacun en laissant trouver aux enfants leurs propres solutions et en étant ouvert à leurs suggestions.



Photos prises lors d'une matinée sur les jeux coopératifs organisée par l'Association des Ecoles de Devoirs en Province de Liège, juin 2009. « Le cercle de confiance ».

Sources :

Propos recueillis suite à plusieurs animations organisées par l'Association des Ecoles de Devoirs en Province de Liège et menées par Anne Pirnay de l'asbl De Bouche à Oreille. Plusieurs de nos sources proviennent directement de différentes publications de l'asbl De Bouche à Oreille.

Anne Pirnay organise également des ateliers créatifs autour du feutrage de la laine pour les parents et les enfants. Ateliers dans lesquels sont prônées les valeurs de la coopération. Pour plus de renseignements : asbl « Mouton Magique » : 0497.62.52.13

L'asbl « De Bouche à Oreille » propose différentes animations sur les jeux coopératifs (jeux de groupe et jeux de société), mais également des modules de travail plus approfondis, des formations et de la location de matériel. Pour toute information: 087.44.65.05 - bao@swing.be – www.dbao.be

Petite recette pour ceux qui auraient envie de créer un jeu de coopération

Ingrédients :

1. L'entraide et l'échange doivent être possibles durant le jeu.
2. Une histoire de départ pour « planter » le décor et entrer dans le jeu.
3. Les participants doivent avoir la possibilité de coopérer ou non. Cela ne doit pas être une obligation, ils peuvent le choisir.
4. Présence d'un élément extérieur contre lequel on « se bat ». Soit un jeu à but commun, soit à ennemi commun. Un joueur ne peut jamais représenter l'ennemi.
5. Chacun est responsable de sa position dans le jeu.
6. Tout le monde joue jusqu'au bout, il n'y a pas d'élimination. Les premiers arrivés aident les autres.

Mode d'emploi :

Faites appel à votre créativité et à celle des enfants.